KOEI

FAMICOM FAMILY

水滸伝天書

任天堂 ファミリー コンピュータ™

KOE-XJ

はじめに

『水滸伝』は12世紀の中国、梁山泊という山と水の砦に豪傑たちがより集って冒険を繰り広げる物語です。日本でも滝沢馬琴の翻案『南総里見八犬伝』でご存じの方も多いと思います。

地底に封じ込められていた一〇八の魔王が放たれて、星となって各地に散り、やがて好漢・無頼漢として蘇ります。互いに出会って梁山泊に集い、正義のために立ち上がるのです。

悪役は高俅という大臣です。賄賂で私腹を肥している実にいやなやつですが、精鋭の官軍を率いているのでなかなか手強い相手です。この高俅を倒して、時の皇帝徽宗の憂いを絶つこと、それがあなたの使命です。徒に中国全土を統一支配することではありません。それには義兄弟たちが大きな力となってくれるはずです。また、忠義・仁愛・勇気の仲間たちが、それぞれにあった働きをしてくれるでしょう。

戦闘はこれまでにない熾烈なものになるでしょう。悠久の大地に河は流れ、冬の吹雪は湖を凍らせ、妖術は竜を喚びます。飛び道具・一騎打ちに腕を鳴らす強者も大勢います。戦術の巧拙に関わらずワクワクするシーンが展開されるに違いありません。

冒険活劇の生き生きとした元気よさを思いきり盛り込み、新しいタイプのシミュレーションゲームと自負できるものに仕上げました。物語そのままの楽しさを感じて欲しいと思います。

シブサワ・コウ

目次

Ⅰ『水滸伝・天命の誓い』とは 4

ゲームの設定や流れについて説明します。

Ⅱ梁山泊へ

ゲームの始めかたやセーブのしかたについて説明します。

1 コントローラーの使いかた 6
2 ゲームをセットする（スタート） 7
3 新しくゲームをはじめる（初期設定） 8
4 ゲームを途中でやめる（セーブ） 10
5 ゲームを終了する（エンド） 10
6 ゲームを再開する（ロード） 10

Ⅲ天に替わって道を行う

ゲームの進めかたと基本ルールについて説明します。

1 ＭＡＩＮ画面 11
2 府州のデータ 14
3 強者・人物のデータ 16
4 イベント 19
5 通常コマンド 21
6 逃亡コマンド 31

Ⅳいざ、遠征！

戦争のしかたとＨＥＸルールについて説明します。

1 ＨＥＸ画面 33
2 地形 34
3 部隊表示と配置 35
4 戦闘の流れと勝利条件 36
5 戦闘コマンド 38

Ⅴゲームのヒント 41

初めてプレイする人のためにゲームの進行例を紹介します。

Ⅵ１０８星の物語 44

『水滸伝』の豪傑たちの物語をダイジェストで紹介します。

使用上の注意

次の注意事項をよく守り、正しくお使いください。

1．カセットの交換は、電源を切ってから行なってください。
2．使用後は、ACアダプタをコンセントから抜いてください。
3．故障の原因となるので、次のことはしないでください。
　①極端な温度条件下での使用や保管。
　②強いショックを与えたり、分解すること。
　③端子部に直接手をふれたり、水でぬらすこと。
　④シンナー、ベンジンなどの揮発油でふくこと。
4．テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5．長時間ゲームをするときは、2時間ごとに休憩をとりましょう。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が立ち上がらない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。

※不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
※通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れますので、交換手数料は郵便小為替をご利用ください。

〒223　横浜市港北区日吉本町1-4-24
株式会社　光　栄　　ＦＣ水滸伝ユーザー係

Ⅰ『水滸伝・天命の誓い』とは

§ゲームの背景

時は1100年代、舞台は中国の北宋(ほくそう)です。当時の皇帝徽宗(きそう)は風雅(ふうが)を好み、政治を大臣任せにしたため、悪い役人たちがはびこっています。とくに高俅は、自分の利益をむさぼって悪政を行なっています。そのため、宋の国力は弱まって、北方には遼(りょう)や金(きん)など外国が侵入のときを狙っているのです。正義を貫(つらぬ)こうとする好漢たちは、高俅に目の仇(かたき)にされ、官軍に追われています。あなたはそんな好漢の一人になり、各地に散らばった無頼漢(ぶらいかん)たちを仲間に加え、高俅を斬(き)るため立ち上がるのです。

§ゲームの勝敗

最終目的は、高俅を斬ることです。全49府州を統一支配することではありません。ただし、高俅の本拠地に攻め込むためには、皇帝の勅令(ちょくれい)を受けなければなりません。人気が250以上になった状態で新年を迎えると皇帝から勅令がくだされます。
あなたの選んだ好漢が死んでしまったとき、捕虜(ほりょ)か罪人(ざいにん)になったとき、他の好漢が高俅を倒したとき、金国が攻めてきたときはゲームオーバーになります。
マルチプレイでプレイヤーが途中で抜けた場合は、その担当好漢をコンピュータが引きつぎ、ゲームを続けます。

§キャラクターについて

◆ゲームの主人公は、好漢です。

プレイヤーがその１人を選択して担当します。好漢は、無頼漢を配下に従えています。無頼漢の中でも府州を任されている者を首領と呼びます。

◆敵は、高俅という寵臣です。

高俅は、大勢の官吏（役人）を配下に従えています。
官吏の中でも、府州を任されている者を高官と呼びます。

◆キャラクターは、強者と人物に分けられます。

好漢と高俅、その配下（無頼漢と官吏）を強者と呼び、誰の配下でもないキャラクターを人物と呼びます。人物は、好漢が仲間に加えれば無頼漢になり、高俅側では官吏になります。

§ゲームの流れ

ＭＡＩＮ画面の１月から始まり、毎月１回ずつ、すべての統治者に命令出しの機会が回ってきます。
プレイヤーが命令を出せるのは、選んだ好漢が直接統治している府州と、義兄弟に統治させている府州です。逃亡中で領土を持っていないときも、毎月１回命令出しの機会がきます。
戦争になると、ＨＥＸ画面に切り替わります。勝敗は１か月以内に決し、捕虜の処置を決め、ＭＡＩＮ画面に戻ります。
このＭＡＩＮ画面とＨＥＸ画面の繰り返しで互いに領土を拡げ、人気を上げていきます。その間に洪水・豪雪などの天災、配下の離反や暴動などが起こります。
やがて人気が250以上になると、皇帝から勅令がくだり、高俅の本拠地に攻め込む条件が整います。高俅を倒せばついにゲームは終わりです。スタート年はシナリオによって異なりますが、いずれも北宋滅亡までに決着をつけねばなりません。

II 梁山泊へ

§コントローラーの使い方

コントローラーはⅠ・Ⅱのどちらを使ってもプレイできます。２人以上でプレイする場合も人数に関係なくどちらも使えます。

◆コマンドを入力する

＋ボタンの↑↓で▶カーソルを動かし、Ａボタンで決定します。

＋ボタンの←→でページを替えます。

サブコマンドを選ぶ前にＢボタンを押すと取り消され、コマンド入力待ちの状態に戻ります。

◆Ｙ／Ｎを決める

コマンド実行を確認するときなど、「よろしいですか（Ｙ／Ｎ）？」と表示されます。Ｙ（そのまま実行するとき）は、＋ボタンの←を押します。Ｎ（取り消すとき）は、→を押します。

◆数値を入力する

入力可能な範囲が「○～○」と示されます。

＋ボタンの←→で桁を合わせ、↑↓で数値を上下させて、Ａボタンで決定します。

カーソルが一番左にある状態で←を押すと最大値になります。

カーソルが一番右にある状態で→を押すと最小値になります。

なお、金などが足りない場合は、無効になります。

◆方向を入力する

HEX画面で、部隊の配置や移動・攻撃の方向を入力するときは、＋ボタンで方向を決め、Ａボタンで実行します。

◆一覧を見る

横方向には、＋ボタンの←→で切り替えます。
縦方向には、＋ボタンの↑↓で切り替えます。

◆府州を選ぶ

マップ上で指定します。＋ボタンで↖カーソルを動かして、Aボタンで選び、Y／Nで確認します。

◆強者を選ぶ

名前のリスト上で指定します。＋ボタンで▶カーソルを動かして、Aボタンで選びます。
次のページにつづくときは、右下にページ数が表示されます。Bボタンで左下に「きりかえ」と表示されるので、ここに▲カーソルをあわせてAボタンでページをめくります。
強者を2人以上選ぶときは、選んだ名前の横に＊マークがつきます。全員選び終わったらBボタンで決定します。同じ強者を2度選ぶと、取り消しになります。

§ゲームをセットする（スタート）

①ROMカセットをスロットに差し込みます。
②コンピュータの電源を入れます。
（オープニングの途中でリセットボタンを押すと、すぐにメニュー画面に移ります。）
③タイトルが表示されたら、何かボタンを押します。
次のメニューが表示されます。

1：あたらしくゲームをはじめる
2：セーブしたところからさいかいする
どうしますか？

§新しくゲームをはじめる（初期設定）

メニューで「1：あたらしくゲームをはじめる」を選びます。

①シナリオを選ぶ

1:林冲(りんちゅう) 高俅のてさきをきり、とうぼうするのこと(1101年)
2:宋江(そうこう) あやまって閻婆惜(えんばせき)をさつがいするのこと(1103年)
3:宋江 はんしをぎんじ、とらえられるのこと(1104年)
4:晁蓋(ちょうがい) 史文恭(しぶんきょう)のどくやにあたり、せんしするのこと(1105年)
どのシナリオにしますか？

シナリオ1では、まず領土作りから始めなければなりません。
シナリオ4ではすでに充実した領土をもっていて、すぐに戦争を始められますが、敵も強くなっています。
番号が大きいほど難しいわけではありません。

②プレイ人数を決める

なんにんでプレイしますか？

シナリオによって最高7人まで一緒にプレイできます。
0を選ぶと、コンピュータが行なうゲーム（0人プレイ）を見ることができます。0人プレイを終わらせるときは、リセットボタンを押してください。

③好漢を選ぶ

プレイヤー1は、どのこうかんをせんたくしますか？

シナリオによって選べる好漢が違います。
シナリオ1　魯智深(ろちしん)、史進(ししん)、林冲(りんちゅう)、武松(ぶしょう)、楊志(ようし)

シナリオ2　魯智深、史進、宋江(そうこう)、林冲、武松、楊志、晁蓋(ちょうがい)
シナリオ3　魯智深、史進、李逵(りき)、李俊(りしゅん)、晁蓋
シナリオ4　魯智深、史進、宋江、李応(りおう)

④能力を決める

たいりょく	000		
わんりょく	000	ちゅうぎ	000
ぎりょう	000	じんあい	000
ちりょく	000	ゆうき	000

体力・腕力・技量・知力の順に、Aボタンを押して決定します。

最大値は各100ですが､好漢によって設定範囲が限られています。忠義・仁愛・勇気はあらかじめ決められています。

「よろしいですか（Y／N）?」と表示されたら、よければ+ボタンの←を押します。→を押すとやり直すことができます。

⑤レベルを選ぶ

> ゲームレベルはいくつにしますか?

数が大きいほど難しくなります。

⑥最後の確認

> すべてよろしいですか（Y／N）?

よければ＋ボタンの←を押し､ＭＡＩＮ画面に移ります。
やり直したければ→を押し、メニューまで戻ります。

§ゲームを途中でやめる（セーブ）

①コマンド≪中断≫の〈セーブ〉を選びます。

ゲーム内容（データ）は1つしかセーブできません。新しくセーブすると、前にセーブしたデータは消えてしまいます。2回目からは次のように前回セーブした年・月が表示されます。

> いぜんセーブしたデータはなくなります！！
> げんざい○○○○年○月のデータがのこっています
> ほんとうにセーブしますか(Y/N)?

②よければ←を押すと、新しいデータが記録されます。

§ゲームを終了するとき（エンド）

①コマンド≪中断≫の〈エンド〉を選びます。

> ほんとうにやめますか（Y／N)?

やめるときは＋ボタンの←を押します。

②続けて0人プレイを見るかどうか選びます。

> 0人モードにしますか（Y／N)?

見ないときは＋ボタンの→を押します。

③リセットボタンを押しながら電源を切ります。

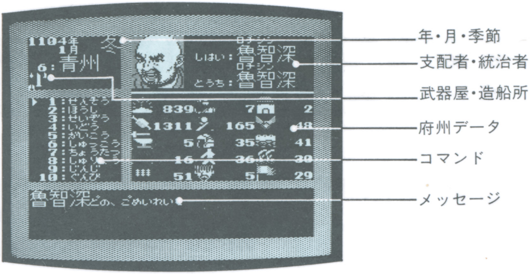
§ゲームを再開する（ロード）

メニューで「2：セーブしたところからさいかいする」を選びます。

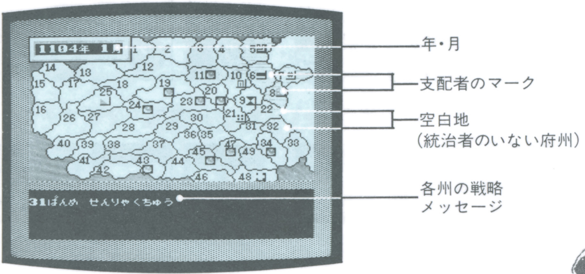
Ⅲ天に替わって道を行う

§ＭＡＩＮ画面

◆ＭＡＩＮ画面



◆マップ画面



★コマンド入力待ちのとき、Ｂボタンを押すと、ＭＡＩＮ画面とマップ画面が切り替わります。

§府州・強者データのマーク

▼金

▼強者

▼城

▼船

▼操舵

▼人気

▼食糧

▼小者

▼共鳴

▼体力

▼最大体力

▼忠誠

▼鉄

▼武装

▼治水

▼腕力

▼腕力経験

▼忠義

▼毛皮

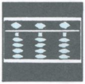
▼訓練

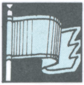
▼肥沃

▼技量

▼技量経験

▼仁愛

▼物価

▼人物

▼繁栄

▼知力

▼知力経験

▼勇気

▼造船所

▼武器屋

§府州データの一覧

データ	意味・内容	関連事項	最大値
金	府州にある金	調達・出向・施し	9999
食糧	府州にある食糧	狩猟・出向・施し	9999
鉄	府州にある鉄	製造・調達	999
毛皮	府州にある毛皮	狩猟・出向	999
物価	食糧等の価格のめやす	出向・軍備	100
強者	府州内の強者数	戦争・外交・宴会	城数×5
小者	小者数の合計	軍備	強者数×100
武装	小者の武装度	出向・製造	100
訓練	小者の訓練度	訓練	100
人物	府州内の人物の数	出向	35
城	府州内の城の数	戦争	7
共鳴	住民の支配者への共鳴度	奉仕・施し	100
治水	治水の程度	奉仕・洪水	100
肥沃	土地の豊かさ	奉仕・豪雪	100
繁栄	経済的繁栄の程度	奉仕・疫病・洪水	100
造船所	造船所の有無	出向	—
武器屋	武器屋の有無	出向	—

§強者・人物データの一覧

データ	意味・内容	主な影響・関連事項
年齢	毎年1月に1才増える	—
身分	地位または職業	仲間にしやすさ
所属	誰の配下か	—
操舵	船を自在に操る能力	川での移動・船の製造
船	船をもっているかどうか	川・湖への進入
小者	直属の兵士数	白兵戦
体力	コマンド実行や戦闘力	戦争全般
腕力	力の強さ	奉仕・白兵戦・一騎討ち
技量	武器を操る腕	狩猟・訓練・製造・飛道具・工作
知力	頭の良さ	移動・調達・製造・妖術・火計
忠義	忠義を重んじる度合	相性・訓練・宴会
仁愛	仁愛を重んじる度合	相性・施し・調達
勇気	勇気を重んじる度合	相性・狩猟・不戦同盟・一騎討ち
人気	府州数による・250で勅令	仲間の増やしやすさ・外交
忠誠	所属する強者への忠誠度	離反・義兄弟

§府州データの解説

【きん　金】　最大9999

毎年１月に増えます。その額は繁栄度・共鳴度と統治者の仁愛によります。

毎月、無頼漢に分け前を与えるので、減ります。このとき金が足りないと忠誠度が下がります。

コマンド≪７：調達≫で得ることができ、コマンド≪６：出向≫の〈雑貨屋〉で毛皮・食糧を売買したりできます。

【しょくりょう　食糧】　最大9999

毎年１月に増えます。その量は肥沃度・共鳴度と統治者の仁愛によります。

毎月、小者に分け与えるので、減ります。このとき食糧が足りないと小者の数が減ります。

コマンド≪８：狩猟≫で得ることができ、コマンド≪６：出向≫の〈雑貨屋〉で売買できます。

【てつ　鉄】　最大999

コマンド≪３：製造≫で武器を作るのに必要です。

コマンド≪７：調達≫で得ることができます。

【けがわ　毛皮】　最大999

コマンド≪８：狩猟≫で得ることができ、コマンド≪６：出向≫の〈雑貨屋〉で売買できます。

【ぶっか　物価】　最大100

府州内での食糧・毛皮・武器・船・小者の値段のめやすを示します。50が基準で毎月変動します。

【つわもの　強者】　最大　城の数×５

コマンド≪６：出向≫の〈繁華街〉、コマンド≪５：外交≫の

〈迎える〉で増やすことができます。

【こもの　小者】　最大　強者の数×100

コマンド≪10:軍備≫の〈雇い入れ〉で増やすことができます。

【ぶそう　武装】　最大100

武装度が高いほど戦闘に有利です。コマンド≪６：出向≫で武器を買うか、コマンド≪３：製造≫で武器を作ると上がります。

【くんれん　訓練】　最大100

訓練度が高いほど戦闘に有利です。コマンド≪11：訓練≫で上がります。

【じんぶつ　人物】

コマンド≪６：出向≫の〈繁華街〉で仲間にすると強者になります。職業によって移動している者もいます。

【しろ　城】　最大7

城の数により、その府州における強者の定員数が決まります。城１つあたり５人までです。

【きょうめい　共鳴】　最大100

40以上になると、毎年１月に金・食糧の収入があります。40〜55のとき、暴動が起こることがあります。コマンド≪２：奉仕≫やコマンド≪14：施し≫の〈住民〉で上がります。

【ちすい　治水】　最大100

治水度が高いと洪水が起こりにくくなります。コマンド≪２：奉仕≫の〈治水〉で上がります。洪水が起こると下がります。

【ひよく　肥沃】　最大100

肥沃度が高いと食糧の収入が大きくなります。コマンド

≪2：奉仕≫の〈開墾〉で上がります。洪水・豪雪が起こると下がります。

【はんえい　繁栄】　最大100

繁栄度が高いと金の収入が大きくなります。コマンド≪2：奉仕≫の〈開発〉で上がります。疫病・洪水が発生すると下がります。

【ぞうせんじょ　造船所】

造船所のある府州では、≪6：出向≫で船を買えます。

【ぶきや　武器屋】

武器屋のある府州では、≪6：出向≫で武器を買えます。

§強者・人物データの解説

【そうだ　操舵】

船を操る能力を示します。この能力の有無は、あらかじめ決められています。操舵力があると川や湖での戦闘に有利です。船を造るのに必要です。

【ふね　船】

船の有無を示します。船がないと、戦争のとき川や湖に入れません。コマンド≪6：出向≫で買うことができ、≪3：製造≫で造ることができます。

【こもの　小者】　最大100

強者に直属する兵士の数です。コマンド≪10：軍備≫で雇い、強者に配分します。

【たいりょく　体力】　最大100

低下すると命令を拒否するようになります。毎月5ずつ自然回復し、コマンド≪13：休養≫で10回復することができます。

【わんりょく　腕力】　最大100
力の強さを示します。おもに奉仕と戦争に影響します。経験値が100になるごとに１上がります。

【ぎりょう　技量】　最大100
武器を操(あやつ)る腕を示します。おもに狩猟と戦争に影響します。経験値が100になるごとに１上がります。

【ちりょく　知力】　最大100
頭の良さを示します。調達・外交・金品の移動と戦争に影響します。経験値が100になるごとに１上がります。

【ちゅうぎ　忠義】　最大100
忠義を重んじる度合を示します。忠義が高いと訓練の成果がよく、宴会(えんかい)の効果は低くなります。

【じんあい　仁愛】　最大100
仁愛を重んじる度合を示します。統治者の仁愛が高いと１月の収入や調達の成果は低くなります。

【ゆうき　勇気】　最大100
勇気を重んじる度合を示します。勇気が高いと狩猟の成果がよく、不戦同盟は結びにくなります。また、一騎討ちを断わるのが難しくなります。

【にんき　人気】
好漢のみ表示します。外交や仲間を増やすのに必要です。領土を増やすこと、獣退治することで上がります。250以上で１月になると勅令が下ります。

【ちゅうせいど　忠誠度】　最大100
配下の強者のみ表示します。支配者に対する忠誠心を示します。低いとコマンド実行を拒否したり、離反(りはん)が起こります。

義兄弟にすると100になり、下がることはありません。

◆相性について

以上のデータのうち、忠義(ちゅうぎ)・仁愛(じんあい)・勇気の中で最も高いものが、そのキャラクターの性格になります。忠義が最も高ければ忠義の人、勇気が最も高ければ勇気の人ということになります。この性格を比較して、キャラクター同士の相性(あいしょう)が決まります。配下の方の性格を基準とし、好漢の値がそれより上まわっていれば相性がよく、低ければ相性が悪いことになります。たとえば、林冲(忠100・仁61・勇80)の配下に、花栄(忠92・仁72・勇84)がいた場合、花栄の性格である忠義を、林冲の忠義と比べます。林冲の方が値が上なので相性がよく、この上下関係はうまくいきます。

扈三娘(忠70・仁72・勇59)が配下の場合は、仁愛を比べ、林冲の方が低いので相性が悪く、忠誠度は低下しやすいのです。

相性は、義兄弟にするとき、仲間にするとき、塞(さい)に迎えるときも、同様に影響します。

§行事と事件（イベント）

ゲームの進展につれて、季節行事や天災・突発事件などが起こり、ゲームの進行にさまざまな影響を及ぼします。

◆毎年１月に行なわれるもの

【府州データの変動】

武装・訓練・治水・肥沃(ひよく)・繁栄(はんえい)・共鳴(きようめい)が自然低下します。共鳴度が40以上の府州では、金・米が徴収(ちょうしゅう)されて増えます。

【強者・人物データの変動】

強者・人物は、１つ歳をとります。首領・無頼漢、高官・官吏の忠誠度が、所属する好漢、高俅との相性に応じて下がります。

◆季節ごとに行なわれるもの

【こうずい　洪水】

夏は洪水が起こることがあります。共鳴・治水度・肥沃度・繁栄度が下がり、物価が上がります。

【ごうせつ　豪雪】

冬は豪雪が起こり≪４：移動≫や≪１：戦争≫ができないことがあります。共鳴・治水・肥沃が下がり、物価が上がります。

【えきびょう　疫病】

季節は決まっていませんが、疫病が流行すると、繁栄・共鳴・体力が下がり、小者数が減ります。物価は上がります。

【まつり　祭り】

春と秋に住民が踊り狂います。この原因と影響については現在のところ不明です。

【けもの　獣】（ＭＡＩＮ画面左上に種類と頭数を表示）

▼熊（くま）　▼虎（とら）　▼豹（ひょう）　▼狼（おおかみ）

獣が出現して暴（あば）れることがあります。その季節が終わるまでの間に≪１：戦争≫で退治することができます。

【ぼうどう　暴動】

共鳴度が40〜55のとき、住民が騒動や暴動を起こすことがあります。金品を与えると鎮（しず）まることもありますが、失敗すると死者が出ることもあります。

◆毎月行なわれるもの

【ぶっかへんどう　物価変動】

物価が変わり、食糧・毛皮・武器・船・小者相場（そうば）に影響します。

【ししゅつ　支出】

金・食糧は、無頼漢（ぶらいかん）と小者に与えるため減ります。このとき金・食糧が足りないと、無頼漢の忠誠度が下がり小者が減ります。

【たいりょくかいふく　体力回復】

強者・人物の体力が自然に５回復します。

【りはん　離反】

無頼漢の忠誠度が低いと所属を離れていきます。

§MAINコマンド

MAIN画面でのコマンドには、通常コマンドと逃亡中コマンドがあります。好漢・府州の状態によっては、実行できないこともあります。

◆コマンド実行のしかた

好漢は、通常・逃亡中にかかわらず、毎月1つ命令を出します。ただし、回数に数えないコマンドもあります。
また、義兄弟が別の府州にいる場合は、その府州に対しても、毎月1つ命令を出すことができます。義兄弟以外の配下の府州には、コマンド≪9：人事≫の〈命令〉で間接的に命令を出すことができます。
コマンドを選んだら、誰に実行させるのかを決めます。たとえば金品の≪移動≫なら輸送者を、≪外交≫なら使者を選びます。
好漢自身でも配下の無頼漢でも構(かま)いませんが、コマンド内容によっては、ある程度の能力を必要とするものがあります。
また、コマンドを実行するには体力が必要で、体力が足りないと拒否される場合があります。
腕力・技量・知力は、コマンドを実行することによって、そのコマンドに応じた経験値が蓄積されます。経験値が100になると、その能力が1上がり、再び0から経験値を増やしていきます。

§ 通常コマンドの一覧

コマンド	サブコマンド	内容
1：戦争	遠征	隣接する他者の領土に攻め込む 強者10人まで参加可能、軍資金が必要 空白地・同盟国、豪雪のときは不可
	退治	府州内で暴れる獣を退治する 獣が出現した季節の間に限る
2：奉仕	治水	治水をして治水度・共鳴度を上げる
	開墾	開墾をして肥沃度・共鳴度を上げる
	開発	開発をして繁栄度・共鳴度を上げる
3：製造	船	船を数隻造る。操舵・技量70以上が必要 物価・能力により金が必要
	武器	武器を造り、武装度を上げる 技量60・知力50以上、鉄が必要
4：移動	強者	強者を隣接する府州に移動する 金・食糧を持っていける 城1つにつき強者5人まで置ける
	金品	金・食糧・鉄・毛皮を他府州に移動する 輸送者の知力によって届く量が違う
	逃亡	好漢が領土を捨て、隣接府州に移動する 配下は9人まで連れていける 逃亡中コマンドに替わる
5：外交	同盟	他の好漢と不戦同盟を結ぶ 3年目の1月に切れる
	迎える	他の好漢を配下ともども仲間に加える 金は200以上必要
6：出向	塞に戻る	出向を終える
	雑貨屋	食糧・毛皮を売買できる
	繁華街	仲間　人物を配下に加える
		占い　仲間にできる可能性を見る 金1が必要
		噂　仲間にできそうな人物の噂を聞く 金10が必要

	武器屋	武器を買える。武器屋のない府州もある
	造船所	船を買える。造船所のない府州もある
7：調達	金	臨時に金を徴収する
	鉄	鉄を集める
8：狩猟	食糧	狩りをして食糧を手に入れる。冬は不可
	毛皮	狩りをして毛皮を手に入れる。冬は不可
9：人事	義兄弟	府州内の無頼漢と義兄弟の契りを結ぶ 最大９人。無頼漢の忠誠度95以上が必要
	追放	府州内の無頼漢を追放する
	交替	府州の統治者を交替させる
	命令	府州の統治者に方針を伝える
		委任　すべて統治者に任せる
		内政重視　府州は拡げない
		領土拡大　移動や戦争で領土を増やす
10：軍備	雇い入れ	小者を雇い入れる
	再編成	小者を各無頼漢に割当てる
	船の配備	船の持ち主を変更する
11：訓練		小者を訓練し、訓練度を上げる
12：宴会		宴会を開いて忠誠度・体力を上げる 強者１人につき金約10が必要
13：休養		体力を10回復する
14：施し	住民	住民に食糧を施して共鳴度を上げる
	強者	強者に金を施して忠誠度を上げる
15：情報	統治下	強者・人物・逃亡者の状態と一覧
	統治外	強者・人物・逃亡者の状態と一覧
	領土	好漢の支配している領土の府州データ
	同盟	同盟中の好漢と有効期間
16：中断	セーブ	プレイ途中のデータを記録する
	ウェイト	メッセージの表示時間を調整する
	エンド	プレイを終了する

§通常コマンドの解説

そのコマンドの成果となるデータが、すでに最大値に達しているときは、それ以上そのコマンドを実行することはできません。

≪1：せんそう　戦争≫

〈えんせい　遠征〉　体力－10

隣接する他者の領土に攻め込みます。参加させる強者、攻め込む府州、持っていく食糧を決めると、HEX画面に移ります。

強者は10人までで、統治者自身が参加する必要はありません。

小者100人をもつ強者1人あたり軍資金約34が必要です。

空白地、不戦同盟を結んでいる好漢の領土には攻め込めません。

自分の府州や攻め込む府州が豪雪のときも遠征できません。

〈たいじ　退治〉　体力－15　腕力・技量経験＋50

府州内で暴れる獣を、獣が出現した季節内に退治します。

成果によって、人気が1～5上がります。

成果は、腕力・技量と小者数、獣の頭数や手強さによって違い、成功することもあれば、殺されてしまうこともあります。

≪2：ほうし　奉仕≫

成果は、実行する人の腕力によって違い、統治者の仁愛に応じて共鳴度が上がります。

〈ちすい　治水〉　体力－15　腕力経験＋10

治水をして、洪水を防ぎます。

〈かいこん　開墾〉　体力－15　腕力経験＋10

開墾をして、食糧の収入を増やします。

〈かいはつ　開発〉

開発をして、金の収入を増やします。

≪3：せいぞう　製造≫

〈ふね　船〉　体力－10　技量経験＋15　知力経験＋10

船を数隻造ります。造れるのは、操舵力のある技量70以上の強者に限られます。何隻造るか決めると、能力と数に応じて材料費が示されるので、よいかどうか確認します。

造った船を誰に与えるか決めます。

〈ぶき　武器〉　体力－15　技量経験＋15　知力経験＋10

武器を造り、武装度を上げます。

造れるのは、技量60以上・知力50以上の強者に限られます。

できあがる武器の量は、技術者の能力と鉄の量によります。

鉄はコマンド≪7：調達≫で集められます。

≪4：いどう　移動≫

好漢は、自分の支配下の府州間で行なえますが、義兄弟は自分のいる府州からだけです。豪雪のときは移動できません。

〈つわもの　強者〉　体力－10　知力経験＋7

好漢または無頼漢を隣接する府州に移動します。空白地に移動すると、その府州を自分の領土にすることができます。金・食糧を持っていくことができます。

移動できる強者の数は、その府州の定員数によります。

〈きんぴん　金品〉　体力－10　知力経験＋15

金・食糧・鉄・毛皮を他府州に移動します。

輸送者の知力によって無事届く量が違います。

〈とうぼう　逃亡〉　体力－15　人気低下

好漢が現在の領土を捨てて、隣接する府州に移動します。配下がいれば9人まで連れていくことができます。他者の領土

に逃げ込むこともできます。逃亡中は実行できるコマンドに制約を受けます。→P.31逃亡中コマンド

≪5：がいこう　外交≫
好漢自ら統治している府州以外では実行できません。

〈どうめい　同盟〉 体力－25
成立のとき知力経験＋45　不成立のとき＋18
他の好漢と不戦同盟を結びます。
使者の知力により金100以上が必要です。
成否は両府州間の小者数のバランス、好漢の勇気によります。
同盟は3年目の1月に切れます。すでに同盟中の好漢に再度申し込むと、友好期限が最大まで延長されます。

〈むかえる　迎える〉 体力－25
成立のとき知力経験＋60　不成立のとき＋23
他の好漢をその配下の無頼漢(ぶらいかん)ともども仲間に加えます。
成否は、両好漢の人気の高低、相性によります。
使者の知力により金200以上が必要です。この申し込みが受け入れられると、さらに、強者数に応じた金が必要です。
2つ以上の府州を支配している好漢、マルチプレイで他のプレイヤーが担当している好漢には申し込めません。

≪6：しゅっこう　出向≫　体力－10
店や街に出向きます。店と街は1回のコマンドで何度でも行き来できます。

〈さいにもどる　塞に戻る〉
出向を終えます。

〈ざっかや　雑貨屋〉
どの府州にもあり、食糧・毛皮の売買ができます。価格は物価によって変動します。

〈はんかがい　繁華街〉
どの府州にもあり、次の3つができます。
「なかま」では、人物を配下に加えます。好漢と義兄弟以外は実行できません。成否は、好漢の人気と、実行する人と相手の相性によります。失敗すると人気が下がることがあります。
「うらない」では、仲間に加えられる可能性を見ます。占い1回につき金1が必要です。表示された候補者（こうほしゃ）一覧から誰について占うか選ぶと、3段階の評価で示されます。
「うわさ」では、仲間に加えられそうな人物を知ることができます。全部で何人いるかと、そのうち7人の名前・所在・身分が示されます。噂1回につき金10が必要です。

〈ぶきや　武器屋〉
武器を買えますが、武器屋のない府州もあります。小者を雇（やと）っていないと売ってもらえません。価格は物価によって変動します。武器を買うと武装度が上がります。

〈ぞうせんじょ　造船所〉
船を買えますが、造船所のない府州もあります。価格は物価によって変動します。船を買ったら、誰に与えるか決めます。

≪7：ちょうたつ　調達≫
成果は、実行する人の知力・技量と統治者の仁愛（じんあい）によります。
〈きん　金〉体力－15 技量経験＋5 知力経験＋13 共鳴度低下
臨時に金を徴収します。

〈てつ　鉄〉体力－15　技量経験＋5　知力経験＋13　共鳴度低下
鉄を集めます。

≪8：しゅりょう　狩猟≫

成果は、実行する人の技量と統治者の勇気によります。
冬はできません。

〈しょくりょう　食糧〉　体力－20　技量経験＋15
狩りをして、食糧を手に入れます。

〈けがわ　毛皮〉　体力－20　技量経験＋15
狩りをして、毛皮を手に入れます。

≪9：じんじ　人事≫

実行できるのは好漢(こうかん)だけです。

〈ぎきょうだい　義兄弟〉
統治している府州内の無頼漢(ぶらいかん)と義兄弟の契りを結びます。最大9人までつくることができます。相手の無頼漢は忠誠度95以上必要で、成否は好漢の人気と相性によります。成立すると、忠誠度が最高の100になり、低下することはありません。義兄弟が別の府州にいると、その府州に対しても毎月1回の命令出しができます。義兄弟が捕虜(ほりょ)・罪人(ざいにん)になったときは、義兄弟の関係はなくなります。

〈ついほう　追放〉
無頼漢を追放します。追放された者は他府州に移り、無法者(むほうもの)となります。これを実行すると人気が下がることがあります。

〈こうたい　交替〉
首領(しゅりょう)を交替させます。コマンド回数に数えません。

〈めいれい　命令〉

首領に統治方針を伝えます。コマンド回数に数えません。

「いにん」は、すべて首領に任せます。

「ないせいじゅうし」は、他府州に攻め込まず、好漢のいる府州に金品を送らせます。

「りょうどかくだい」は、移動や戦争で領土を拡大させます。

≪10：ぐんび　軍備≫

〈やといいれ　雇い入れ〉

小者を雇い入れます。必要な金は物価によります。

〈さいへんせい　再編成〉

小者を各無頼漢に割り当て直します。

〈ふねのはいび　船の配備〉

船の持ち主を変更します。

≪11：くんれん　訓練≫　体力－10　腕力・技量経験＋11

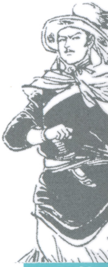
小者を訓練し、訓練度を上げます。成果は実行する人の腕力・技量と統治者の忠義（ちゅうぎ）によります。小者が０のときは訓練できません。

≪12：えんかい　宴会≫　忠誠度上昇　体力上昇

宴会を開きます。強者１人につき金約10が必要です。

≪13：きゅうよう　休養≫

何もしないでその月の命令出しを終えます。体力が10回復します。体力が足りないと命令を拒否するようになります。



≪14：ほどこし　施し≫

〈じゅうみん　住民〉　最大1000

住民に食糧を施し、共鳴度を上げます。成果は統治者の仁愛(じんあい)によります。共鳴度が40～55のとき暴動が起こることがあります。

〈つわもの　強者〉　最大100

配下の無頼漢(ぶらいかん)に金を施して、忠誠度を上げます。成果は相性(あいしょう)によります。忠誠度が低いと、離反していきます。義兄弟は忠誠度が変わらないので施す必要がありません。

≪15：じょうほう　情報≫

〈とうちか　統治下〉

統治下の府州の強者・人物・逃亡者の状態と一覧を見ます。コマンド回数には数えません。

「状態」では、顔とデータが表示されます。

「一覧」では、おもなデータの一覧表が表示されます。

〈とうちがい　統治外〉

統治外の府州の状態、強者・人物・逃亡者の状態と一覧を見ます。好漢(こうかん)の支配下の府州を見るときはコマンド回数に数えず、それ以外はコマンド１回分で、幾つでも見れます。

〈りょうど　領土〉

好漢の支配下の全府州のデータを見ます。コマンド回数には数えません。

〈どうめい　同盟〉

同盟を結んでいる好漢と有効期間を見ます。コマンド回数には数えません。

≪16：ちゅうだん　中断≫

〈セーブ〉

ゲームを中断して、データを記録します。→P.10

〈ウェイト〉

メッセージの表示速度を調節します。０〜９の10段階で、数が小さいほど速くなります。最初は「５」に設定されています。

〈エンド〉

ゲームを終了します。→P.10

§逃亡コマンド

逃亡中は、実行できるコマンドが６つに制限されます。
コマンド≪３：ねぐら≫で居所を定めると逃亡中でなくなり、通常コマンドに替わります。

１：逃亡	隣接する他府州に逃げる
２：誘う	その府州にいる人物を仲間に誘い入れる
３：ねぐら	逃亡をやめ居所を定める
４：休養	体力を10回復する
５：情報	府州の状態や強者の一覧を見る
６：中断	ゲームを中断する

≪１：とうぼう　逃亡≫　体力−15

隣接する他府州に逃げます。配下の無頼漢がいれば９人まで連れていくことができますが、忠誠度が下がることがあります。

≪２：さそう　誘う≫

人物を仲間に誘い入れます。通常コマンド≪６：出向≫の〈繁(はん)

華街〉で仲間を加えるのと同じです。→P.27

≪3：ねぐら≫

逃亡をやめます。空白地の場合、その府州の統治者になります。他者の領土の場合、共鳴度が40未満のときは戦争になり、共鳴度が40以上のときはねぐらにできません。

≪4：きゅうよう　休養≫通常コマンドと同じです。→P.29

≪5：じょうほう　情報≫通常コマンドと同じです。→P.30

自分の状態を見たいときは〈統治下〉の「逃亡者」を選びます。

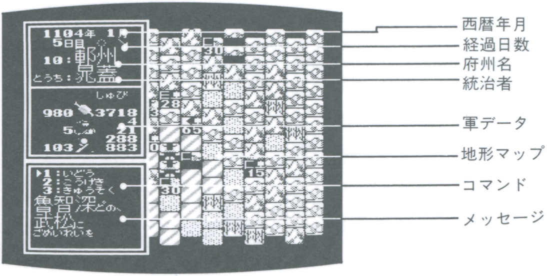
≪6：ちゅうだん　中断≫通常コマンドと同じです。→P.10

Ⅳいざ、遠征!

§戦争

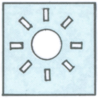
コマンド≪1:戦争≫の〈遠征〉で他者の領土に攻め込むか、他者から攻め込まれると、戦争モードに入り、HEX画面になります。
攻め込まれた場合は、戦うか逃げるかを決めます。
逃げるときは、隣接する空白地か領土を選びます。
戦うときは、参加させる強者を最大で10人選びます。

§HEX画面



▼風向

▼天気



▼食糧

▼強者

▼小者

★Bボタンを押すと、ウインドウが消え、もう一度Bボタンを押すと、地形マップだけの表示に替わります。

§地形

嶮山（けんざん）・山・森林・平地・城・川・湖・沼・氷の9種のHEXからなり、冬は沼と湖が氷になります。地形により進入するのに必要な機動力が違います。

▼嶮山

▼山

▼森林

▼平地

▼城

▼川

▼湖

▼沼

▼氷

名称	必要機動力	特徴
嶮山	進入不可	〈飛び道具〉不可
山	5	防衛効果が高く、守備に有利
森林	4	守備に有利。〈火計〉に弱い
平地	3	ー
城	4	防衛効果が高く、守備の拠点となる
川	操舵有り4 無し8 (船が必要)	入ると機動力が残っていても停止 →P.35川HEXについて
湖	操舵有り4 無し8 (春～秋は船が必要)	冬は凍る 守備効果はよくない
沼	5	冬は凍る 守備効果が悪く、戦闘に不利
氷	4	平地よりやや不利

§川ＨＥＸについて

川は、画面の左上から右下に向かって流れていて、１日ごとに次のような影響が現われます。

◆川ＨＥＸにいるときの移動

操舵力がないと移動に失敗する確率が高く、失敗すると機動力が残っていても移動終了になってしまいます。

◆船が撃破・焼失したとき

操舵力があり、隣接ＨＥＸに移動可能な陸地があれば、上陸することができます。操舵力がないと上陸できないことがあります。上陸できないと流されて、体力が下がり小者も減ります。

◆川に流されてＨＥＸ画面上から消えてしまったとき

流された統治者は、隣接する自分の領土か空白地で、無法者か逃亡中になります。

義兄弟の場合は、戦争後、好漢の配下に加わります。

その他の強者の場合は、戦争に勝てば、その府州に戻ってきます。負ければ、隣接府州でもとの支配者の配下に加わるか、どこかの府州で無法者になります。

§部隊表示

強者１人とその直属の小者を合わせて１部隊とします。

旗　攻撃＝赤色　守備＝青色（統治者はライン入り）

船（船を持っている部隊）

小者数＝白色　**体力**＝赤色

火がついたときは　赤色の火＋水色の小者数

黄色の火＋赤色の体力

◆小者と体力

攻撃を受けると、通常は、まず小者が減っていき、小者が０になると強者の体力が減っていきます。体力が０になると敵に捕らえられてしまうことがあります。

◆部隊配置

守備側から部隊を配置します。配置可能なＨＥＸはその府州の番号で示されます。１ＨＥＸに２つ以上の部隊を配置することはできません。
守備側の全部隊の配置が済んだら、次に攻撃側の配置を行ないます。攻撃側の配置可能なＨＥＸも府州番号で示されます。

§戦闘の流れ

守備側から、毎日、各部隊に１つずつコマンド実行させ、攻撃側も同様にします。１日ごとに、天気や火災の延焼（えんしょう）・鎮火（ちんか）状況などが変わり、火のついたＨＥＸ上にいる部隊の小者・体力が減り、川が流れ、食糧が減ります。何日か繰り返して、戦闘開始から30日以内に勝敗が決まります。

◆勝利条件

攻撃側が城をすべて占領したとき、守備側が戦争開始後30日間守りきったとき、また、次のどれかを満たしたとき、戦争の勝利が決定します。

　相手の食糧が０になる。
　相手の部隊（参加待ちの部隊は除く）を全滅させる。
　相手の統治者を退却させる。

相手の統治者が川に流されて戦場外に出る。
相手の統治者を捕らえる。

◆戦後処理

攻撃側が勝てば、その府州は攻撃側の領土となり、新しい統治者が決められます。生け捕りした敵がいれば、仲間にする・捕虜にする・逃がす・処刑するのいずれか処置を決めます。

§戦闘コマンドの一覧

1：移動	通常移動	敵部隊に隣接すると止まる
	攻撃移動	敵部隊に隣接すると≪攻撃≫できる
2：攻撃	白兵戦	隣接する敵部隊を攻撃する
	飛び道具	1HEX先の敵部隊を攻撃する 技量が85以上で体力に直接ダメージ
	妖術	周囲の敵すべてを攻撃（曇りの日のみ） 小者・体力同時にダメージを与えて、 数ターン命令を出せなくさせる 知力80以上・残り体力50以上が必要
	一騎討ち	隣接する敵に一騎討ちを挑む どちらかの体力が0になるまで続ける
3：休息		体力40未満の強者は体力2回復
4：工作	火計	隣接HEXに火をつける。知力60以上必要
	消火	隣接HEXの火を消す。技量40以上必要
	援軍	未参戦の強者を参戦させる（守備側のみ）
5：退却		隣接府州へ引き揚げる 守備側は戦場で待機も可能
6：情報		自軍と敵軍の強者データを見る

§戦闘コマンドの解説

≪1：いどう　移動≫

〈つうじょういどう　通常移動〉　体力－1

進入可能なHEX上を、機動力に応じて移動します。敵部隊に隣接すると機動力が残っていても、そのHEXで止まります。ただし、隣接した敵部隊の4倍以上の小者を持っている部隊はこの制約を受けません。

〈こうげきいどう　攻撃移動〉　体力－1

移動後、攻撃します。敵部隊に隣接すると、≪攻撃≫に移ります。ただし、通常移動よりも移動できる距離は短くなります。

≪2：こうげき　攻撃≫

〈はくへいせん　白兵戦〉　体力－2　腕力経験＋1

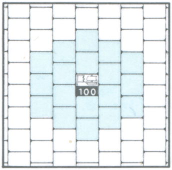
隣接する敵部隊を攻撃します。船を撃破することもあります。

〈とびどうぐ　飛び道具〉　体力－1　技量経験＋1

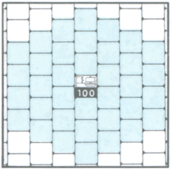
1HEX先の敵部隊に攻撃を加えます。間に嶮山HEXがある場合は使えません。技量60以上が必要で、使用できる回数は武装度によります。技量85以上の強者は、小者だけでなく、敵の体力に直接ダメージを与えることもあります。

〈ようじゅつ　妖術〉　体力－20　知力経験＋5

周囲のHEXにいる敵部隊をすべて攻撃します。知力80以上・残り体力50以上が必要です。効果はおもに知力によりますが、敵の知力が高いと失敗することもあります。成功すると、小者・体力同時にダメージを与え、数ターン命令を出せなくさせます。曇りの日にしか使えません。



80≦知力<90



90≦知力

〈いっきうち　一騎討ち〉　体力−5　腕力・技量経験+15

回避された場合　体力−4　腕力・技量経験+5

隣接する敵部隊に一騎討ちを挑みます。応戦か回避かは相手に委ねられますが、回避できないこともあります。城に籠っている敵に対しては使えません。小者の多い敵に挑むと、一騎討ちが始まる前に体力が減ってしまいます。どちらかの体力が0になるまで続けられ、体力が0になったとき捕らえられます。

自分より腕力の強い相手に勝つと、腕力が1上がり、技量の高い相手に勝つと技量が1上がります。

≪3：きゅうそく　休息≫

何もしないで、その部隊への命令を終えます。体力40未満の強者は、体力が2回復します。

≪4：こうさく　工作≫

〈かけい　火計〉　体力−1　知力・技量経験+1

隣接HEXに火をつけます。知力60以上が必要で、成否は、季節・地形、敵がいるHEXでは敵の強者の知力に影響されます。ついた火は、時とともに天気・風向・季節により延焼

したり自然鎮火したりします。時には船が焼失することもあります。
雨や雪の日には使えません。

〈しょうか　消火〉　体力−1　技量・知力＋1

自分のいるＨＥＸと隣接ＨＥＸの火を消します。技量40以上が必要で、成否は季節・地形・技量によります。

〈えんぐん　援軍〉

守備側のみ、実行できます。戦争に参加していない部隊を新たに投入し、配置します。コマンド１回につき１部隊呼ぶことができます。

≪５：たいきゃく　退却≫

隣接府州へ部隊を引き揚げます。守備側の部隊は隣接府州ではなく戦場内で待機することもできます。この場合、退却してから１週間は、その強者を援軍として呼ぶことはできません。退却中に捕らえられることもあります。統治者が退却すると戦争は終了し、ＭＡＩＮ画面に戻ります。

≪６：じょうほう　情報≫

自軍と敵軍のデータを見ることができます。自軍についてはコマンド回数に数えず、敵軍についてはコマンド１回分に数え、何部隊でも見れます。守備側の強者一覧では、待機中の強者は水色で、戦場に出ている強者は白色で、区別して表示されます。

Vゲームのヒント

§初めてプレイする人のために

シナリオ1から始めるとしたら、好漢(こうかん)は林冲(りんちゅう)を選ぶとよいでしょう。初期設定値の範囲が高くバランスのとれたキャラクターです。シナリオ2なら林冲・晁蓋が無難なところです。唯一逃亡中でない史進(ししん)もよいかもしれません。すぐに戦争をしたい人は、シナリオ3の晁蓋(ちょうがい)、シナリオ4の宋江を。領土も配下も充実していて、多少の戦略ミスをしても大丈夫でしょう。

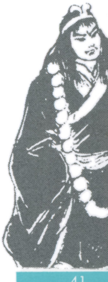
しかしながら、『水滸伝・天命の誓い』では自分で気に入った好漢を選ぶのが一番です。武芸の腕で決めるもよし、人柄で決めるもよし。好漢たちの個性がそのままこのゲームの魅力でもあるのですから。その成長ぶりもあなたの思い入れ次第で違ってくるのではないでしょうか。

以下に紹介する進行例2つは、シミュレーションゲームは初めてという人のためのものです。

◆シナリオ1林冲を選んだ場合

ゲームスタート時あなたは逃亡中で、1人の小者も持たず、No.23の開封府(かいほうふ)にいます。まず、追手を逃れて≪逃亡≫します。途中、No.30の潁州にいる孟康(もうこう)を仲間にするとよいでしょう。統治者になったとき配下の無頼漢(ぶらいかん)がいないと疲れてしまうので、2人くらい≪人物を誘って≫おくのです。

≪逃亡≫を続け、安全な府州を≪ねぐら≫にしたら、12月ま



でに共鳴度を40以上にすることを目標に、コマンドを実行します。たとえば≪狩猟≫をして食糧を得、住民に≪施し≫をします。共鳴度が40以上になると、1月には収入があります。その府州にいる無法者たちが、配下にしてくれと志願してくることもあるでしょう。配下にしたばかりの無頼漢は忠誠度が低いので、金を≪施し≫ておきます。≪奉仕≫と≪施し≫を繰り返しながら、領土に力をつけ、配下を増やしていきます。

収入が得られるようになったら、領土拡大です。空白地（統治者のいない府州）へ配下を≪移動≫して治めさせるか、自ら新しい領土を開拓します。精神値の高い者に治めさせると領土経営がうまくいくでしょう。領土が増えると人気が上がり、≪出向≫で仲間を加えやすくなります。

一方で遠征に備えて、≪軍備≫を急がねばなりません。小者を雇い入れ、武器を買い、≪訓練≫をします。

最初は必ず自分より小者の少ない府州を狙ってください。水軍の有無も確かめましたか？〈飛び道具〉〈火計〉〈白兵戦〉をうまく使いわけて敵の小者を減らします。城が少ない府州なら、城を占拠していきます。敵の統治者の逃げ場をなくし、体力を消耗させて捕らえれば勝ちです。次は、武器屋と造船所のある府州を手にいれましょう。

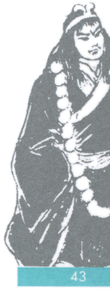
また、このあたりで、みどころのある人物を無頼漢に加え、義兄弟にしたいところです。

こうして領土を増やしていくと、高俅側から攻め込まれることも多くなってきます。高俅の隣接府州には強い無頼漢を揃え、小者も500は置きたいところです。当分は真っ向から渡り

合おうと考えずに、まず官吏を捕らえて配下に加えていくことです。人気が250を超えると勅令(ちょくれい)が下って、いよいよ高俅と決戦です。

◆シナリオ 3 晁蓋を選んだ場合

すでに20人ほど無頼漢(ぶらいかん)を配下に持っていますが、最初の数か月はやはり≪奉仕≫をし、≪軍備≫をします。空白地を埋め人気を上げながら、林冲(りんちゅう)、呉用(ごよう)、花栄(かえい)などと、早めに〈義兄弟〉になっておきましょう。他の好漢(こうかん)の領土は軽く攻めて、無頼漢を捕らえ、仲間を増やします。自らは高俅(こうきゅう)の領土に遠い府州で最強の軍備を整え、とって返して梁山泊(りょうざんぱく)のあたりを手にいれます。高俅の本拠地(ほんきょち)周辺を義兄弟で固めておいて、連続して戦争を仕掛けては官軍を弱らせ追いつめて行きます。勅令(ちょくれい)が下ったら、もはや高俅を斬(き)るだけです。



VI 108 星の物語

洪大尉、妖魔を走す

大宋国は仁宗皇帝の御代、悪疫退散の大祈禱がとり行なわれることになった。道教の大本山龍虎山の張天師を招くため、洪大尉が勅使として旅立った。

長い旅を続け、龍虎山の麓の上清宮に着いてみると、天師は山頂の庵で修行中という。しぶしぶ険しい径を上って行く。と、目の前に錦毛の虎！　肝をつぶした洪大尉がこわごわ薄目を開ければ、もう虎の姿はない。やれやれ。気を取りなおしてしばらく行く。と、鼻先に真っ白な大蛇！　しかしこれも尻もちをついた洪大尉の脇をするりと抜けて叢に消えた。と、今度は笛の音が聞こえてくる。霧の中から現われたのは黄牛に乗った童子で、張天師はすでに鶴に乗って都へ立ったと言う。実はこの童子こそ張天師に他ならなかったのだが…。

翌日、境内を案内させていると、古い廟がある。唐代に魔王を閉じこめたという伏魔殿であった。扉を開けると石碑があって、「洪に遇って開く」と書かれている。自分のことに違いない。喜んで掘り起こさせれば、青い一枚岩が現われ、その下に黒々と深い穴がぽっかり口を開けている。恐る恐るのぞき込む。するとそのとき、地の底から轟音が響き、黒煙が吹き上った！　黒煙は伏魔殿の一角をはねとばし、空高く立ち上って金色の光となり、八方へ散っていく。封じ込められていた三十六の天罡星と七十二の地煞星、あわせて百八の魔王が放たれたのだ！

1. 九紋竜史進、少華山の三星に会う

大きな屋敷の庭先でしきりに棒を振り回している若者が一人。年の頃は十八、九。銀の皿の面構え。諸肌脱いだ背に汗が光り、竜が躍る。人呼んで九紋竜史進。史家村の若旦那である。

これを見ていたのが、もと八十万禁軍師範の王進であった。

「なかなかうまい。が、まだ隙がある。本当の使い手には勝てまい」

王進の言葉に、史進はかっとなってくってかかったが、あっという間に打ち負かされてしまった。そこで礼を正して教えを乞い、半年余りの間に武芸十八般を身につけたのである。もはや恐いもの知らず、意気高々。賊退治とあいなるわけだが……。

その賊というのが、神機軍師朱武、跳澗虎陳達、白花蛇楊春である。三人は少華山の山賊の頭目で、官軍に追われる賞金首。ある日、陳達が、兵糧稼ぎにと史家村を通りかかった。

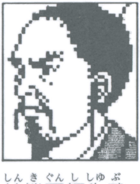
「草一本とる気はない。四海の内は皆兄弟と言うではないか。ただ路を貸してくれ」と陳達。

「つべこべ言うな。この刀が承知せん」

二人は暫くせり合っていたが、やがて史進がわざと隙を見せ、自分の胸元めがけて陳達の槍を突っ込ませる。すかさず腰を

九紋竜史進

王進



神機軍師朱武

ひねって身をかわし、帯をつかんで鞍からつまみ上げ、どっとばかり投げつけた。勝負あった！

捕らえられた陳達を奪還せんと、智恵者の朱武は泣き落としに出た。土下座までして史進の義侠心に訴える。これも星のめぐりあわせ。史進が仲直りの酒宴をもうければ、朱武らは金ののべ棒を贈る。すっかり意気投合してしまった。

しかし、使用人の李吉が手紙を盗まれ、朱武たちとの付き合いが官軍に知れてしまった。史進は三人を逃がすため家屋敷に火を放ち、自らは王進のいる延安府に向かった。道中、渭州の茶店で出会ったのが魯達である。一目で互いの素性を見抜いた両人。肩に手をかけあって外に出れば、そこにいたのが、打虎将の李忠。今は旅商人の姿をしていたが、かつては史進の武芸の師であった。そこで、三人で飲みに行くことにあいなる。

2. 花和尚魯智深、五台山で大暴れ

三人が席につくと、隣の部屋から女のすすり泣きが聞こえるではないか。声の主は金翠蓮。肉屋の鄭に空証文の身代金三千貫を返せと言われ困っている。史進が当座の金を用立てれば、魯達は成敗をかってでる。鄭の店に出かけた魯達、

「おい、肉屋、赤身の肉を十斤細切れにしろ。脂身が少しでも混じってはならんぞ」

鄭が赤身を切り終える頃をみて、

「もう十斤だ。今度は脂身だけで赤身が混じってはならんぞ」

さらに軟骨十斤に及んで、なぶられたとわかった鄭は、骨切り包丁をつかんで飛びかかってきた。それを一蹴りで倒して

どんぶりほどの大拳骨をお見舞いする。目の玉は飛び出し、呉服屋の店開きのよう。赤のや黒のや桃色のやがどっと溢れ出す。鄭はぐったり動かない。これはさっさと立ち去ったほうがよい。

鄭殺しの罪で賞金首となった魯達は、五台山に上った。文殊院の智真長老は、魯達に剃髪させると智深という法名を与えた。背に刺青、手には水磨の禅杖。すなわち花和尚魯智深である。が、神妙な顔もつかのま、豪放磊落な性格は変わらない。座禅は組まない、経は読まない。山を降りては、桶ごと酒を平らげ、なまぐさものを食べ尽くす。ある日、腹ごなしにと例の大拳骨を振り上げて、こともあろうか金剛像を殴り倒してしまった。さすがの真長老もたまりかね、魯智深を東京の大相国寺に送ることにした。

道中、一夜の宿を求めた桃花村、劉大公の屋敷では山賊の無理強いの縁組に泣く娘に会う。ようし、一肌脱ぐか。婚礼の夜、帳の中、娘の代わりに裸になって婿を待つ。その腹を撫でたのは、小覇王の周通だ。もちろん周通は仰天して逃げ帰った。そして翌朝、山賊の親分が仇をとろうとのり込んで来た。それがまたしても奇遇、あの李忠である。

魯智深は山塞に招かれて桃花山入りを勧められるが、これ

花和尚魯智深

を断って、旅の僧の道を選ぶ。やがて、瓦鑵寺という荒寺に着くと、そこには崔道成、丘小乙という坊主がいた。これが悪い奴らで、魯智深はさっそく大暴れ。が、形勢不利となって赤松林に退くと、そこで史進に再会する。二人してとって返して寺を焼き払ってしまった。その後、史進は朱武らのいる少華山に戻り、魯智深はまた、旅を続ける。

3. 豹子頭林冲、高俅の手先を斬り逃亡す

さて、東京開封府。時の大臣高俅の息子は遊び人で、ある時、林冲の妻の美貌に惚れてしまった。林冲は、豹のような頭に虎の髭、八十万禁軍に豹子頭林冲ありと知られる軍人である。まともに戦っては勝ち目はない。そこで、同僚の陸謙を脅して林冲を騙すよう仕向けたのだ。さらに高俅自身が息子のために罠を仕掛けてきた。林冲に名刀を送っておいて、高俅殺害未遂という大罪に陥れたのである。

幸い、担当役人の明察により、死罪を免れた林冲は、滄州に送られることになった。心配して後をつけてきたのが魯智深である。護送役人に殺されそうになった林冲を間一髪のところで救出する。

しかし、高俅はなおもつけ狙っていた。ある吹雪の夜のこ

豹子頭林冲

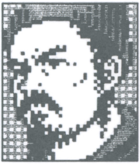
王倫

と、林冲はいつものねぐらが雪で埋もれたため、傍らの廟で眠っていた。物音に目覚めれば、高俅の手下たちが林冲のねぐらに火を放とうとしているではないか。怒った林冲は、高俅の手先を斬り、梁山泊に上る決心をしたのである。

当時の梁山泊はまだ小さな盗賊の巣窟で、王倫を主に、宋万・杜遷・朱貴が数百の子分を率いていた。仲間に入りたければ首を一つとってこいと言われた林冲は、麓の道で旅人を待つこと三日間、たまたま通りかかった男に襲いかかる。見れば、顔に大きな青痣、青面獣楊志であった。三代にわたる武門の家柄、若くして武挙にとおった強者である。林冲と渡り合うこと数十合、勝負がつかないと見て、王倫が止めに入った。腕を認められた林冲は梁山泊入りを果たす。他方、楊志は「山賊などにはならん」と言って、旅を続ける。

4. 青面獣楊志、北京に武を闘わす

梁山泊を後にした楊志は、東京開封府で、もと上官の高俅に復職願いをする。楊志はかつて花石綱（宮殿の庭園のための奇岩）運搬の任務にしくじり、官を退いていたのだった。しかし、再び高俅の怒りを買ったばかりで、文無しで追い出されてしまった。



青面獣楊志

急先鋒索超

しかたなく代々伝わる宝刀を売ろうとしたところ、牛二というごろつきが因縁をつけてくるではないか。ついかっとなって刺し殺してしまった次第。楊志は自首して牢に入れられるが、楊志の人品に感じた町の人たちのつけとどけで罰は軽減され、北京大名府の軍役につくことになった。

その長官は梁世傑といい、楊志の真面目な勤めぶりに感心し、なんとかとりたててやりたいと考えた。ある日、武芸の調練の場で副隊長の周謹と手合わせさせ、楊志が勝ったら副隊長の位につけようと言う。と、その時、異議を唱えた者がある。

「その儀しばらく待った。俺と勝負しろ」

大名府軍隊長、急先鋒索超である。もとより楊志に異存はない。戦鼓が打ち鳴らされて、左陣に索超が金斧を持って馬をひかえれば、右陣に楊志が槍をとって馬を乗り出す。両馬が馳せ違い、二挺の武器がひらめく。八個の馬蹄は繚乱と入り交じり、渡り合うこと五十余合、勝敗はいずれに傾くともわからなかった。梁世傑はおおいに満足して二人に賞をとらせ、ともに提轄に任じた。

すっかり信を得た楊志は、生辰綱（誕生日祝いの財宝）輸送の大任を務めることになり、七つの星と出会うことになる。

托塔天王晁蓋

知多星呉用

立地太歳阮小二

5. 托塔天王晁蓋、七星の夢に生辰綱を智取す

ところは変わって、鄆州（うんしゅう）。名主の晁蓋（ちょうがい）の屋敷に、役人の雷横（らいおう）が怪しい者を捕まえてきた。見れば赤髪鬼劉唐（せきはつきりゅうとう）である。晁蓋にうまい話を教えに来たのだと言う。その話というのが、北京大名府の梁世傑が舅（しゅうと）の蔡京（さいけい）に送る誕生日の祝いの生辰綱である。

その日、晁蓋は不思議な夢をみた。家に北斗七星（ほくとしちせい）が落ちてきたのである。近所の学者、智多星呉用（ちたせいごよう）に相談したところ、これは吉兆に違いない、生辰綱は不義の財ゆえ奪ってしまおうということになる。呉用が昔なじみの阮（げん）三兄弟を誘うと、漁師の仕事に飽き足らず何か大事をしたいと考えていた矢先のこと、一つ返事で話にのった。さらに遊びにきていた公孫勝（こうそんしょう）と白勝（はくしょう）が仲間に加わり、夢どおり晁蓋のもとに七人が集まったのである。

その頃、北京大名府では、梁世傑から生辰綱の輸送を命じられた楊志が、対策を練っていた。役所の荷車ではかえって目をひき賊に狙われやすい、旅商人の荷をよそおうことにしよう。腕っぷしの強い兵士十人を選び、人足（にんそく）のなりをさせて荷を担がせて行くのである。

すでに暑い季節で、金銀の荷はずしりと重く、宿場をつなぐ道中は山ばかりの難儀（なんぎ）な旅であった。朝夕歩いて日中は木陰（こかげ）で涼（りょう）をとる日はよかったが、大きな山を越す日には炎天下を歩き続けなければ、峠の宿に行き着かない。黄泥岡（こうでいこう）にさしかかるころには、皆すっかり音を上げていた。仲間割れしそうになった頃合いに現われたのが、鄆州の七星である。

晁蓋らはなつめ売りに化けていて、呉用が口巧み（くちたくみ）に楊志に話しかけ、安心させてしまう。両方揃って休んでいると、白勝が酒の桶を天秤（てんびん）に担ぎ、唄いながら岡を上って来る。兵士たちは酒を飲みたがったが、楊志が押し止める。

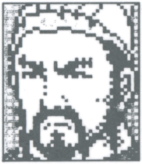
「しびれ薬で盛りつぶされたらどうするんだ」

ところがなつめ売りの七人のほうは、酒を一桶買って飲み始めた。彼らが何ともないのを見届けると、楊志も止め立てはできない。兵士たちは喜んでもう片方の桶を買い取ると一気に飲み干してしまった。案の定、しびれ薬はすぐに効いて、兵士は倒れ、楊志も起き上がれない始末。こうして七星は、まんまと生辰綱を奪って行ったのである。

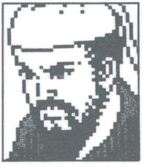
事件が発覚して、役人の宋江（そうこう）、雷横・朱同（しゅどう）らの助けで、晁蓋らは梁山泊に上ることにした。楊志のほうは、梁世傑の大名府に帰るに帰れず、あてのない旅に出た。この後、楊志は魯智深と出会って、二人で二竜山（にりゅうさん）の宝珠寺（ほうじゅじ）で大暴れするのであった。

6. 呼保義宋江、誤って閻婆惜を殺害す

宋江は、義に篤く（あつく）温厚な人柄で、人々の危難（きなん）を救うことから、及慈雨（きゅうじう）（恵みの雨）と慕われ、またの名を呼保義（こほうぎ）という



呼保義宋江（こほうぎそうこう）



美髯公朱同（びぜんこうしゅどう）

挿翅虎雷横（そうしこらいおう）

役人である。旅芸人に金を恵んでやったことから、その娘の閻婆惜（えんばせき）を妾（めかけ）にしたが、この閻婆惜は美人ながら性悪（しょうわる）であった。

　ある時、梁山泊の劉唐が手紙と黄金をもって尋ねてきた。晁蓋からのお礼だという。晁蓋が生辰綱を奪った折、宋江は捕（と）り手の動きを注進してやったのだった。宋江は手紙と黄金を一両だけ受取って残りを返したが、この手紙を入れた帯を閻婆惜の家に置き忘れてしまったから大変。閻婆惜は、残りの黄金を全部よこさないと梁山泊との関係をばらすと脅（おど）し騒ぐ。返せ返さないのつかみ合い。

「人殺し！」

閻婆惜が大声をあげたので、宋江はとっさに手にした懐刀（かいとう）で、刺し殺してしまったのだ。

　殺人犯となった宋江は、郷里で隠遁（いんとん）生活をする。しかし、役所も知らぬふりをするわけにはいかず、朱同と雷横を派遣（はけん）して家捜しさせた。もとより宋江の部下だった二人は、うまく逃がしてやる。そこで宋江は柴進（さいしん）のもとに身を寄せて、武松（ぶしょう）に出会うのである。武松は、柴進も手を焼く荒くれ者であったが、宋江はその勇猛（ゆうもう）ぶりを一目で気に入って義兄弟の契りを交わした。

7. 行者武松、景陽岡に虎を討つ

　武松（ぶしょう）は、兄の武大（ぶだい）に会うため旅を重ねていた。ある時「三杯呑めば峠は越せぬ」と書かれた看板にひかれて、峠の酒屋に入った。店主は碗（わん）を三つを運んで来て、一つの碗に酒をつぐ。武松が一息に飲み干すと、二つめの碗に酒をつぐ。三杯はあっという間、ついには瓶（かめ）一杯も飲んでしまった。よい気

持ちで岡を上って行くと「人喰い虎出現」の警告がある。すでに陽は山の端（は）に沈みかけ、酔いも回ってきている。

と、一陣の狂風（きょうふう）が巻起こった。そもそも、雲湧（わ）くところからは龍が、風吹くところからは虎が出ると決まっている。果たして、白額の虎が躍（おど）り出た。虎は身をかがめるや、ぱっと飛び上がって前足で打ちかかってきた。酒は冷汗になって吹き飛んだ。ひらり身をかわして後ろへ回る。後足の蹴（け）りをよけ、尾の振りをかわす。頭の斑毛（まだらげ）をひっつかみ、ぐいとねじ伏せては滅多打（めったう）ち。かくて錦（にしき）の袋でもつくねたように叩きのめしてしまった。

その蛮勇とどろき、武松は役人に任ぜられる。しかし、短気な武松のこと、藩金蓮（はんきんれん）殺し、将門神（しょうもんしん）成敗、鴛鴦楼（えんおうろう）事件と続いてお尋（たず）ね者になってしまう。その間、安平塞（あんぺいさい）では金眼彪施恩（きんがんひょうしおん）に出会い、孟州道では母夜叉孫二娘の店で追手をまくため袈裟（けさ）を借りて変装し、そこで行者武松の名がつけられたのである。さらに、十字坡（じゅうじは）では菜園子張青（さいえんしちょうせい）、白虎（びゃっこ）山では独火星孔亮（どつかせいこうりょう）に出会った。

8. 宋江、青州清風山に上る

さて孔明・孔亮兄弟の屋敷には、義兄弟宋江が逗留（とうりゅう）してい

行者武松（ぎょうじゃぶしょう）

母夜叉孫二娘（ぼやしゃそんじじょう）

た。宋江は小李広花栄の清風鎮に行くところで、武松は魯智深・楊志のいる二竜山に上るところ。二人は束の間の再会を惜しみつつ、東と西へ各々旅立っていった。

東に東にと急ぐ宋江を、夜道で待ち伏せしていたのは、名うての山賊どもだった。その頭領は錦毛虎燕順・矮脚虎王英・白面郎君鄭天寿。ひさびさの上物と捕らえた旅人を見てみれば、天下に名高い好漢宋江ではないか。あわてて主の席に座わっていただいて三拝する。

と、そこにまた、手下たちが女を捕らえてきた。王英が自分の妻にしたいと言うのを、宋江はなだめて帰してやったのだが、これが災いのもと。燕順らの山塞を辞して、花栄の屋敷に滞在していたときである。街でその女に出会い、山賊の頭として官軍につき出されてしまう。女は清風鎮の文官劉高の妻だったのだ。花栄は清風鎮の武官であったが、宋江を救出したため、逆賊扱いされてしまう。

そして劉高の配下の黄信が、再び宋江・花栄を捕らえ返す。それをまた燕順が救い出すと、劉高は今度は知事に訴え出て、知事から派遣されたのが霹靂火秦明である。しかし、宋江は秦明を計略にかけ、仲間に加えた。さらに黄信を引き入れ、劉高一家を皆殺しにすると、一同梁山泊に合流する。

錦毛虎燕順

小李広花栄

霹靂火秦明

途中、対影山で小温侯呂方・賽仁貴郭盛に出会い、仲間にした。同じく石将軍石勇に出会ったが、石勇は宋江の父急死の報を預かっていたので、宋江は急いで故郷に帰って行く。

9. 宋江、反詩を吟じ捕らえらる

宋江が家に帰ってみると、父親は元気だった。実は宋江を呼び戻すための偽手紙だったのである。その晩、官軍が家を取り囲み、宋江は自首して、再び流罪になってしまう。

流された先は江州。そこの牢獄では、呉用のはからいで優遇されて外出も許されたので、ある時、潯陽楼に遊んだ。景色をめでつつ酒を呑んでいるうちに、ふと胸にこみ上げてくる思いを壁に書きつける。憂国の情と凌雲の志を詠んだ詩であったが、名前を書いたのは迂闊だった。

さて、潯陽の川向こうに無為軍という町があって、もと高官の黄文炳がいた。黄文炳は、蔡九知事にとりいって官職に返り咲こうと腐心していたのである。宋江の詩を見つけると、よい機会とばかり、謀反者として上告してしまった。蔡九はすぐに宋江を捕らえさせ、東京の蔡京に伺いをたてる。そしてその手紙をことづかったのが、神行太保戴宗である。戴宗は、牢番の李逵によく宋江の世話をするよう頼んで、得意の神行法を使って出発した。神行法とは、日に八百里を歩く術である。

東京にむかう途中、梁山泊の朱貴に捕まったのが、不幸中の幸い。梁山泊に加わった戴宗は、晁蓋たちと一緒に、宋江を救出する算段をする。呉用の策で、すぐに書家の蕭譲と印鑑彫り師の金大堅が仲間に加えられ、蔡京の偽返事が作られ

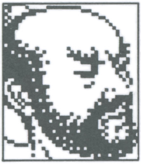
た。筆跡を真似て、宋江の罪を軽くするよう書いたのである。ところが、これが黄文炳に見破られ、戴宗までが捕らわれてしまう。蔡京と蔡九は父子（おやこ）なのに印鑑を押したのが間違いであった。

刑場では、宋江と戴宗二人の首がいましも斬り落とされようとしていた。その時、東から一群の蛇使いの乞食（こじき）が現われ、西には一群の槍棒（そうぼう）使いの薬売りが現われた。南には荷物担（かつ）ぎの人足たち、北には旅商人たち。銅鑼（どら）の合図とともに四方から一斉に斬り込んで来る。梁山泊の面々である。さらに色の黒い大男、二挺（ちょう）の斧を振り回し、血しぶきを全身に浴びながら斬り進む。黒旋風（こくせんぷう）李逵である。あたりはあっという間に修羅場（しゅらば）と化した。

宋江と戴宗を救出して、一同が逃げこんだ所は白龍廟（はくりゅうびょう）。が、ゆくては大河に阻（はば）まれている。阮（げん）兄弟が船を奪ってこようと川に飛び込んだ。そこに三艘（そう）の船が、口笛を吹き鳴らしつつ下ってくる。混江竜李俊（こんこうりゅうりしゅん）・浪裏白跳張順（ろうりはくちょうちょうじゅん）・船火児張横（せんかじちょうおう）が救援に駆けつけたのだ。こうして二十七人の頭領が揃（そろ）った。これを白龍廟の小聚議（しょうしゅうぎ）という。

意気を上げ、江州城の官軍七千をやっつけるや、船に乗って向こう岸へ渡った。そして、没遮攔穆弘（ぼつしゃらんぼくこう）・小遮攔穆春（しょうしゃらんぼくしゅん）兄弟

神行太保戴宗（しんこうたいほうたいそう）



黒旋風李逵（こくせんぷうりき）

混江竜李俊（こんこうりゅうりしゅん）

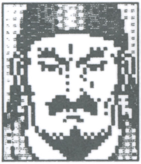
の屋敷に身を寄せ、新たに策を練って無為軍を攻め、黄文炳を捕らえたのである。

10.祝家荘の戦い

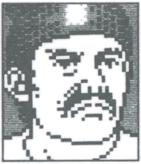
独竜岡(どくりゅうこう)に祝家荘(しゅくかそう)という村がある。祝朝奉を主とし、その息子の祝龍(しゅくりゅう)・祝虎(しゅくこ)・祝彪(しゅくひゅう)は「祝家三傑(さんけつ)」と呼ばれる強者揃い。折しも武芸教師の欒廷玉(らんていぎょく)を先導に、村ぐるみで山賊襲来(しゅうらい)に備えて武装していた。そこへ、梁山泊に上る途中の楊雄(ようゆう)と石秀(せきしゅう)が通りかかる。さらに時遷(じせん)が仲間に加わり、鶏(とり)を盗んで食べてしまったことから、騒動がもちあがった。

時遷が捕らえられると、楊雄と石秀は、杜興(とこう)の口添えで、東隣の李家荘(りかそう)の主、撲天鵰李応(はくてんちょうりおう)に時遷釈放(しゃくほう)を頼みに行った。義人李応はとりなしの手紙を書き送ったが、門前払いを喰う。李応は怒って自ら馬を引き祝家に談判(だんぱん)に行く。しかし、祝彪に腕を射抜かれてしまうのである。

こうなったら梁山泊に救援を求めるしかない。わけを聞いた宋江は、すぐにも大部隊を率いて祝家荘の前に陣取った。が、道は入り組んだ迷路。袋小路には罠(わな)がしかけられ、脇道(わきみち)には伏兵が構えている。ようやく、ハコヤナギの樹が目印であることがわかった。また、提灯(ちょうちん)が合図だと見て取ると、花



撲天鵰李応(はくてんちょうりおう)



祝龍(しゅくりゅう)

一丈青扈三娘(いちじょうせいこさんじょう)

栄がこれを射落として、祝軍の統制を乱すことに成功した。

形勢互角というところに登場したのが、一丈青(いちじょうせい)の扈三娘(こさんじょう)である。祝家荘の西隣、扈家荘(こかそう)の娘で、祝彪の許嫁(いいなずけ)であることから、加勢に来たのだ。花の顔(かんばせ)、金の簪(かんざし)、赤い沓(くつ)、日月二刀(じつげつ)流の女剣士である。女と聞いて、梁山泊軍から飛び出したのは矮脚虎王英(わいきゃくこおうえい)。しかし扈三娘の敵ではなかった。続く、欧鵬(おうほう)さえ押され気味である。そして、扈三娘が宋江を追いつめたところに、現れたは林冲、さすが扈三娘を捕らえて梁山泊に連れ去った。

扈三娘の兄、扈成(こせい)は妹を助けようと捕虜の交換を申し込んで来たのだが、李逵(りき)がさっさと追払ってしまう。そのうえ他の家族も皆殺しにされた扈三娘は、梁山泊に加わるしかなかった。そして、宋江のとりなしで王英と結婚することになるのである。

11. 高唐州に柴進を救出す

王英と扈三娘の婚礼の宴を開いているところに、雷横(らいおう)が訪ねてきた。芸妓(げいぎ)の白秀英(はくしゅうえい)を殺した罪で死刑になるところを、朱同の助けで逃亡してきたのだ。

一方、朱同のほうは雷横を逃がした罪で滄州(そうしゅう)の牢(ろう)に送られたが、滄州の知事に気に入られ、その息子の子守役として仕えることになっていた。そうと知った梁山泊の面々は、その子供を李逵に殺させる。朱同を窮地(きゅうち)に陥(おとし)れて強引にも入山させようというのだ。朱同が李逵を憎んだのも無理はない。李逵は柴進(さいしん)の屋敷に残されることになった。

さて、喧嘩(けんか)好きの李逵が暇(ひま)をもてあまして事件を起こさな

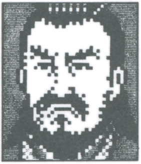
いわけがない。新任の高廉という知事は高俅のいとこで、高俅の威を借りて勝手し放題、柴進の叔父の屋敷を取りあげようと脅迫していた。その高廉の甥の殷天錫が、また高廉の笠をきて威張り散らしたので、李逵が叩き殺してしまったのである。柴進は李逵を梁山泊に帰すと、自分がその罪を被て牢に入った。

ことの次第を聞いた宋江は、ただちに軍を率いて高廉の城をめざす。高廉のほうでは「飛天神兵」と呼ばれる精鋭軍で迎えた。まず、林冲と秦明が躍り出て敵の統制官二人を倒すと、高廉が剣を抜き、なにやら呪文を唱える。たちまち黒気立ち上り、怪風が巻き起った。宋江は九天玄女からもらった書に「風を返す法」があったのを思い出し、呪文を返す。

しかし、妖術戦となれば入雲竜公孫勝を呼ぶしかあるまい。かつて生辰綱奪取のとき以来、羅真人のもとで修行をしているはずだった。すぐに戴宗が例の神行法で迎えに走った。果たして公孫勝の来着は、百万の援軍にも勝るものだった。高廉が虎を呼べば、公孫勝は龍を呼ぶ。疾風と黄塵と稲妻とが湧き起こった。とうとう高廉が雲に乗って逃げ出しところ、公孫勝がヤッと鋭い気を上げる。馬もろとも天から落ちた高廉あわれ。挿翅虎雷横、これをまっぷたつに斬り裂いた。

小旋風柴進

高廉


入雲竜公孫勝

ところで、柴進は、高俅の配下が殺すにしのびなく古井戸に隠したという。さすがの李逵も責任を感じていたのだろう。地下200メートルもある真っ暗な底まで降りて救出したのであった。

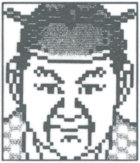
12.青州、高俅軍との戦い

高俅は、いとこの高廉が殺されたと知らせを受けて怒り狂い、いよいよ正面きって梁山泊征討(せいとう)に乗り出してきた。将軍に任ぜられたのは双鞭(そうべん)使いの呼延灼(こえんしゃく)、副将は百勝将韓滔(ひゃくしょうしょうかんとう)と天目将彭玘(てんもくしょうほうき)である。韓滔には秦明、呼延灼には林冲、彭玘には花栄、両軍次々進み出て一騎討ちをしたが、勝敗は決しない。ようやく扈三娘が投げ縄で彭玘を捕らえると、泊軍に迎えた。

翌日は大砲の音で始まった。砲術の大家、轟天雷凌振(ごうてんらいりょうしん)が東京から到着したのだ。風火砲(ふうかほう)・金輪砲(きんりんほう)・子母砲(しぼほう)という三種の大砲を岸にすえて、梁山の塞を片っ端から吹き飛ばす勢いである。宋江らは色を失った。が、そこで、呉用が水軍の頭領たちを呼び寄せると策を授(さず)けた。李俊と張順が夜闇(やいん)に乗じて上陸し、砲台を水中にひっくり返す。驚いた凌振が一千余兵を率いて、岸につけてある船に乗り込んで追いかける。しか

双鞭呼延灼(そうべんこえんしゃく)

轟天雷凌振(ごうてんらいりょうしん)



金鎗手徐寧(きんそうしゅじょねい)

し船には細工がしてあり、水中に待ちかまえていた阮小二らが栓を抜くと、次々沈没して、敵兵は残らず溺れてしまった。こうして凌振が捕らえられ、泊軍に下った。

一方、大軍を失なった呼延灼は、青州知事を頼って逃げ落ちていったが、途中、名馬踢雪烏騅を盗まれてしまった。盗んだのは桃花山の山賊、あの李忠と周通であった。呼延灼は、青州知事から賊討伐軍を借り受け、桃花山に向かった。李忠はかなわないと見て、二竜山に救援要請の手紙を送る。

二竜山から魯智深・武松・楊志・施恩・曹正・張青・孫二娘が到着するや、呼延灼の二千の軍勢と堂々渡り合って、形勢逆転。さらに、留守にした青州城が白虎山の孔明・孔亮らに襲われているという報に、呼延灼は急いで軍をまとめて城下に帰って行った。武松・魯智深は白虎山援護に行き、そこで三山の頭領揃って梁山に合流することになったのである。

呼延灼は、今度は得意の連環馬の陣でどっと攻め寄せる。人馬ともに甲鎧をつけ、三十騎づつ鎖で繋いで、遠い敵には矢を射かけ、近くの敵は鎗で突きながら突撃するというものである。見る間に野も山も甲冑で埋まってしまい、泊軍も打つ術がない。さすがの呉用も思案顔。と、金銭豹子湯隆が進み出て、鉤鎌鎗の法を提案した。鉤鎌鎗を大量に造り、金鎗手徐寧に使い方を習うという。

そこで、徐寧自慢の黄金の鎧を盗み出して、徐寧を罠にかけて入山させ、急いで兵の訓練にあたらせたのである。鉤鎌鎗の伏兵がしかれ、落し穴が掘られた。こうして呼延灼を捕らえると、やはり仲間にしてしまったのだった。

13. 金鈴弔掛をかたって史進を救出す

ある日、魯智深は瓦鑵寺（がかんじ）で別れて以来気になっていた史進のことを宋江に話した。さっそく、配下の朱武・陳達・楊春ともども塞に迎えようということになって、魯智深は武松と一緒に少華山に向かった。

ところが、少華山に着いてみると、史進は、流罪にされた絵描きの王義を助けたために、華州の賀太守に捕まっているという。魯智深は皆のとめるのも聞かず、一人救出に向かったが、捕らえられてしまう。様子を探りに行った戴宗の知らせで、宋江らは、ただちに少華山に馳（は）せつけた。

一同が方策を議論していると、宿元景（しゅくげんけい）という大臣が金鈴弔掛（きんれいちょうかい）（朝廷から寺社に下賜（かし）する飾り灯籠）を届けるために賀太守の領地を訪問するという知らせが入った。これだ。呉用は膝（ひざ）をうって、李俊と張順を呼んで策を授けた。宿元景からその金鈴弔掛を借りると、偽の勅使になりすまし、賀太守を呼びつけて殺してしまったのである。牢に入れられていた史進と魯智深を助けだしたのは言うまでもない。

こうして史進ら四名の頭領が加わり、祝宴を開いているところに、今度は芒碭山（ぼうとうさん）山賊で妖術使いの混世魔王樊瑞（こんせいまおうはんずい）と、そ

宿元景（しゅくげんけい）

混世魔王樊瑞（こんせいまおうはんずい）

の配下の項充・李袞が、梁山泊を狙っているというので、これを懲らしめて、また仲間に加えたことである。

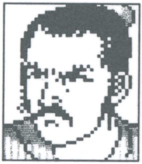
14.曾頭市の戦い

梁山泊の名声はいまや天下にとどろいていた。段景住という男が、照夜玉獅子という名馬を宋江に献上しようとしたが途中、曾頭市でこの馬を盗まれてしまった。しかたなくそのまま梁山泊に上って、ことの顚末を話した。

段景住が言うには、曾頭市の武芸家史文恭が、曾家五虎すなわち五兄弟をそそのかし、梁山泊を攻める準備をしているらしい。史文恭は、昔、晁蓋から家宝の弓を盗んでいった男である。怒った晁蓋は、宋江が止めるのも聞かず、二十人の頭領に加勢を頼み、五千の軍勢を整え、山を降りて行った。

曾頭市は自然の濠と高い丘に囲まれた要害の地である。晁蓋たちが馬を止めて様子を窺っていると、曾家の第四子曾魁が現われた。すばやく林冲がとびだして、渡り合う。勝敗決せずと見るや、曾魁は馬首を転じて蒼林に消えていった。

翌朝、街の入口に陣を敷き、軍鼓を鳴らすと、曾頭市からは砲声が轟き、大軍が繰り出してきた。史文恭を中心に、副官の蘇定、曾家の五兄弟が真一文字に並んでいる。長兄曾塗



曾塗

史文恭

の罵声にかっとなった晁蓋は鎗を構えて、まっしぐらに敵陣に突っ込んで行く。遅れてはならじと諸将もどっと斬り込んで、両軍入り乱れての混戦が始まった。林冲と呼延灼はしかと晁蓋を守りながら東へ西へと斬りまくったが、道の勝手が不利なのをさとって、急いで引き返し、兵を収めた。

戦いは一進一退で四日間が過ぎた。食糧も残り少なくなった頃、梁山泊の本営に二人の僧侶が庇護を求めてきた。曾家を倒す手伝いをしたいと言う。晁蓋は、二人に道案内をさせることにした。だが、彼らこそ史文恭が晁蓋の性格を見通して送り込んだ間者だった。闇夜に奇襲をかけようとした梁山泊軍は、史文恭の思惑どおり道に迷い、そこには曾家軍が待ち伏せていた。

いっせいに金鼓が鳴らされ、あたりは見渡す限り、敵の松明。正面から、乱れ矢が浴びせられた。その一本が晁蓋の頬を射抜く。史文恭の放った毒矢である。泊軍が陣地にたどり着いた頃には、兵は半減し力尽き、晁蓋は水も喉を通らなくなっている。鳥は翼なくして飛ばず、大将なくして兵軍は動かない。かくて祝家荘の戦い、呼延灼との対戦以来、かつてない大敗を喫し、水滸の塞に帰って行ったのである。

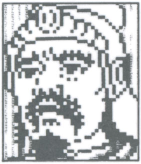
嘆き悲しむ宋江に、晁蓋が託した最後の言葉は「史文恭を討ち取った者を梁山泊の主にたてよ」というものであった。晁蓋の葬儀が行なわれ、宋江が仮の主となって組織を整えながら、塞の守りを完璧にし、毎日法要を営んで百日間の喪に服し、再び曾頭市を攻める時を待ったのである。

15. 北京城、梁世傑との戦い

北京に玉麒麟盧俊儀という傑物がいることを聞いた宋江はなんとか梁山泊に迎えたいと考えた。呉用がその役目をかって出て、李逵を連れて出かけた。易者に化けた呉用は、「剣難の相が出ている。東南の地に旅立たれるがいい」と、嘘の易を立て、うまく盧俊儀を梁山泊近くまで誘い出す。待ち伏せていたのは、李逵、魯智深、武松。続いて劉唐、穆弘、李応の第二陣。そして朱同、雷横の第三陣。最後に李俊、阮兄弟、張順の水軍が、盧俊儀を船に乗せてさらってしまった。

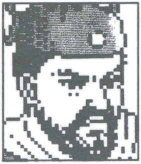
しかし盧俊儀は、死んでも梁山泊には加わらない決意。宋江はあきらめたふりをして、いったん帰すことにした。が、もちろん呉用が先回りして手を打っている。盧俊儀が家に帰り着くと、大番頭の李固が家をのっとっているのだ。そして盧俊儀は梁山泊との親交を理由に、梁世傑に捕らえられてしまう。

さて、盧俊儀には養子がいた。歌舞音曲に通じた美男子で、浪子燕青と呼ばれていた。この燕青が、一度は盧俊儀を救出したものの、官軍に捕まってしまう。そこへ、梁山泊から楊雄と石秀が消息を探りにきて、石秀もまた捕まってしまった



玉麒麟盧俊儀

浪子燕青



大刀関勝

のだ。

宋江は梁世傑軍に挑戦状を送る。戦争だ。梁世傑は北京城の守りを固めると、李成と聞達を呼んで相談した。急先鋒索超が名乗りを上げる。かつて楊志と勝敗を分けた男である。迎えうつは、紅い旗に金の刺繍「美人一丈青」こと扈三娘。左右に顧大嫂と孫二娘をともなっている。女となめてかかった索超は、史進らの伏兵にあって大敗し、逃げ帰って行った。

梁世傑軍では、今度は宣賛が関勝を推挙した。三國時代の関羽の末裔で、やはり青竜偃月刀を使うことから大刀関勝と呼ばれる男である。関勝は義弟の郝思文を連れて都に上る。ところが、泊軍の呼延灼が関勝を訪ね、芝居を打った。二人はかつてともに戦った間柄だったので、関勝はすっかり騙されてしまった。かくて関勝も捕らえられ、北京城に残るは索超である。関勝が索超を説得し仲間に入れると、泊軍は北京城を攻め落とし、盧俊儀と石秀を救出したのだった。

16. 蔡京軍との戦い

北京城陥落の報は、すぐに東京開封府の蔡京に届いた。蔡京は、梁世傑の義父である。ただちに単廷珪・魏定国の二将軍が梁山泊討伐に派遣された。単廷珪は水攻めの戦法が得意

神火将魏定国

聖水将単廷珪

なため、聖水将軍と呼ばれ、魏定国は火攻めを得意とし、神火将軍といわれている。泊軍は二人をよく知っている関勝が先頭に立ち、凌州城に迫った。

魏定国に郝思文が、単廷珪に宣賛が一騎討ちを挑んだ。四騎は火花を散らして戦ったが、そのうち水火二将軍がわざと馬を返した。宣賛・郝思文は深追いしすぎて、捕虜になってしまう。

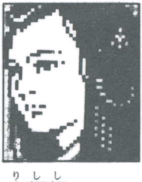
護送途中で、待ちかまえていたのが李逵である。李逵は枯樹山で焦挺・鮑旭を仲間に加えていたので、なんなく二人を救出した。そして五人は枯樹山の手下数百を従がえ、そのまま凌州に攻込んで官軍を蹴散らした。追ってくる単廷珪・魏定国を、関勝が一騎討ちで下し、泊軍は大勝凱旋したのである。

17.梁山泊に英雄座次に並び、勅令を受く

晁蓋亡き後の主を決めるため、宋江と盧俊儀は各々東平・東昌を討つことになった。結果、宋江に分があり、第一席につく。宋江はおおいに喜び、一同に言った。

「すべては上天の命と加護によるもの。多くの者を失くしてきたからには、大星祭をして供養をしたい」

徽宗



李師師

そこで公孫勝ほか四十九人の道士を招き、香をささげること三か月。満願の夜、突然上天に絹を裂く響きが聞こえ、金の天眼が開いた。眩い光が射し、五彩の霧がたちこめると、炎の玉が飛来して祭壇の上をめぐり、南に落ちていく。すぐにその地を掘らせると、出てきたのは一枚の碑であった。表には「替天行道」の四字と三十六の天罡星の名、裏には「忠義双全」の四字と七十二の地煞星の名が、古えの文字で記されている。

これに基いて、百八人の席順が決められた。第一席に宋江、第二席に盧俊儀、第三席に呉用、第四席に公孫勝。関勝率いる騎兵軍、魯智深率いる歩兵軍、李俊率いる水軍、そして戴宗らの情報軍と、各部隊が固められる。同時に、堂・殿・塞・門が造られ、額や旗や印が作られた。すべてが整うと、一同は互いに血をすすって盟約をかわした。宣和二年の大聚義である。

その後は皆、自分の職分を務めながら、時には山を降り、悪どい役人をやっつけては宴を開いたり。ただ宋江だけは山を降りることもなく何やら考えこんでいるようすであった。それは何かといえば、天子をたすけて国に報いたいということであった。魯智深や李逵には面白くない考えである。そこで、密かに燕青が李師師のもとを訪ねた。李師師というのは、都開封一の芸妓で、徽宗皇帝の愛妾である。燕青は得意の歌で李師師に気に入られ、宋江の考えをうまく皇帝に伝えてもらうことができた。宿元景の勧めもあった。徽宗皇帝は、ついに梁山泊に勅令を下す。宋国のために悪を討たれよ！

索引

あ

相性 ………… 18
一騎討ち …… 39
移動 …… 25・38
委任（いにん） ………… 29
イベント …… 19
ウェイト …… 31
噂（うわさ） ……………… 27
疫病（えきびょう） ………… 19
宴会（えんかい） ………… 29
援軍（えんぐん） ………… 40
遠征（えんせい） ………… 24

か

外交 ………… 26
開墾（かいこん） ………… 24
開発 ………… 24
火計 ………… 39
風 …………… 33
川 …………… 35
義兄弟 ……… 28
機動力 ……… 34
キャラクター … 5
休息 ………… 39
休養 ………… 29
共鳴（きょうめい） ………… 15
技量 ………… 17
金 ……… 14・28
空白地 ……… 11
軍備 ………… 29
訓練 ………… 29
経験 ………… 21
毛皮 …… 14・28
獣（けもの） …………… 20
嶮山（けんざん） ………… 34
好漢（こうかん） …………… 4
攻撃 ………… 38
攻撃移動 …… 38
工作 ………… 39
洪水 ………… 19
豪雪（ごうせつ） ………… 19
交替（こうたい） ………… 28
氷 …………… 34
コマンド‥21・37
小者 ………… 15

さ

再編成 ……… 29
雑貨屋 ……… 27
シナリオ ……… 8
支配者 ………… 5
出向 ………… 26
首領 …………… 5
狩猟（しゅりょう） ………… 28
消火 ………… 40
勝敗 ……… 4 ・36
情報 ………… 30
初期設定 …… 8
食糧 …… 14・28
処刑 ………… 37
城 ……… 15・34
森林 ………… 34
仁愛（じんあい） ………… 17
人事 ………… 28
人物 …………… 5
製造 ………… 25
セーブ ……… 10
戦後処理 …… 37
戦争 …… 24・33
戦闘コマンド 37
造船所 ……… 27
操舵（そうだ） ………… 16

た

退却 …… 40
退治 …… 24
体力 …… 36
体力回復 …… 20・39
地形 …… 34
治水 …… 24
忠義 …… 17
忠誠 …… 17
調達 …… 27
勅令 …… 4
知力 …… 17
追放 …… 28
通常移動 …… 38
通常コマンド …… 24
強者 …… 14
鉄 …… 28
天気 …… 33
統治者 …… 5
逃亡 …… 31
同盟 …… 26
飛び道具 …… 39

な

内政重視 …… 29
仲間 …… 27
入力 …… 6
人気 …… 17
沼 …… 34
ねぐら …… 32

は

配置 …… 36
売買 …… 26
白兵戦 …… 38
繁栄 …… 15
繁華街 …… 27
肥沃 …… 15
武器 …… 25
武器屋 …… 27
府州データ …… 14
武装 …… 15
部隊 …… 35
物価 …… 14
船 …… 25・35
無頼漢 …… 5
平地 …… 34
HEX画面 …… 33
奉仕 …… 24
暴動 …… 20
施し …… 30
捕虜 …… 37

ま

街 …… 27
祭り …… 19
マルチプレイ …… 8
湖 …… 34
迎える …… 26
命令 …… 29
MAIN画面 …… 11
メニュー画面 …… 8
森 …… 34

や

雇い入れ …… 29
山 …… 34
勇気 …… 17
妖術 …… 38
離反 …… 20
レベル …… 8
腕力 …… 17

キャラクター索引

★＝１０８星／◎＝選べる好漢

あ

燕青（えんせい）★ ………… 66
燕順（えんじゅん）★ ………… 55
王進（おうしん） ………… 45
王倫（おうりん） ………… 48

か

花栄（かえい）★ ………… 55
関勝（かんしょう）★ ………… 66
徽宗（きそう） ………… 68
魏定国（ぎていこく）★ …… 67
阮小二（げんしょうじ）★ …… 50
公孫勝（こうそんしょう）★ …… 60
高廉（こうれん） ………… 60
呼延灼（こえんしゃく）★ …… 61
扈三娘（こさんじょう）★ …… 58
呉用（ごよう）★ ………… 50

さ

柴進（さいしん）★ ………… 60
索超（さくちょう）★ ………… 49
史進（ししん）★◎ …… 45
史文恭（しぶんきょう） ………… 64
宿元景（しゅくげんけい） ………… 63
祝龍（しゅくりゅう） ………… 58
朱同（しゅどう）★ ………… 52
朱武（しゅぶ）★ ………… 45
徐寧（じょねい）★ ………… 61
秦明（しんめい）★ ………… 55
単廷珪（ぜんていけい）★ …… 67
宋江（そうこう）★◎ …… 52
曽塗（そうと） ………… 64
孫二娘（そんじじょう）★ …… 54

た

戴宗（たいそう）★ ………… 57
晁蓋（ちょうがい）◎ ………… 50

は

樊瑞（はんずい）★ ………… 63
武松（ぶしょう）★◎ …… 54

や

楊志（ようし）★◎ …… 49

ら

雷横（らいおう）★ ………… 52
李応（りおう）★◎ …… 58
李逵（りき）★◎ …… 57
李師師（りしし） ………… 68
李俊（りしゅん）★◎ …… 57
凌振（りょうしん）★ ………… 61
林冲（りんちゅう）★◎ …… 48
盧俊儀（ろしゅんぎ）★ …… 66
魯智深（ろちしん）★◎ … 47

「水滸伝天書」©1990 KOEI Co.,Ltd. FC60001

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。
このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、
内容等を出版、放送、上演等に使用することを禁じます。
©1990 KOEI CO., LTD. MADE IN JAPAN

KOEI